

Die Siedler

HANDWERKSKUNST STATT BULLSHIT-BINGO

Martin freut sich, dass die Siedler seit der bizarren Vorstellung der Königreiche von Anteria für das Reboot wieder auf den richtigen Weg gekommen sind.



Der Autor

Martin Deppe ist ein altgedienter Wusel-veteran: Für GameStar hat er schon Siedler 3, Siedler 5 und Siedler 7 inklusive mehrerer Erweiterungen getestet und war dabei, als das mehr als fragwürdige Königreiche von Anteria einen neuen Tiefpunkt der Serie einläutete. Keine Frage also, dass wir auch wissen wollten, was er zum neuen Reboot von Die Siedler denkt!

Die Alpha-Präsentation von Siedler 8 vor vier Jahren bei Ubisoft war eine der merkwürdigsten Veranstaltungen meiner Laufbahn: Nach der Vorführung kam die Frage »Na, was meint ihr?« – und die Antwort war ein betretenes Schweigen der Journalisten und Community-Gäste. Denn Siedler 8 war komplett auf Effizienz und Optimieren getrimmt, statt gemächlichem Siedeln waren Laufwege-Minimierung und Produktions-Maximierung angesagt. Ungefähr so, als ob eine Horde beschlipster Unternehmensberater in ein Mittelalterstädtchen einfällt, um den Handwerkskern mal zu zeigen, wie sie durch Self-Optimization und Brand Polishment die Target Audience nachhaltig influencen.

Der Untergang von Siedler 8

Doch das Spielprinzip kam schon bei uns Handvoll Zuschauer überhaupt nicht an, über jedem einzelnen schwebte quasi die Gedankenblase »Ist das euer Ernst!?!« Kurz darauf konnte ich das Teil selber spielen – und war sehr schnell sehr genervt von der Aufbau-Mechanik, die eher an ein Freezplay-Spielchen erinnert hat als an ein vollwertiges klassisches Solospiel.

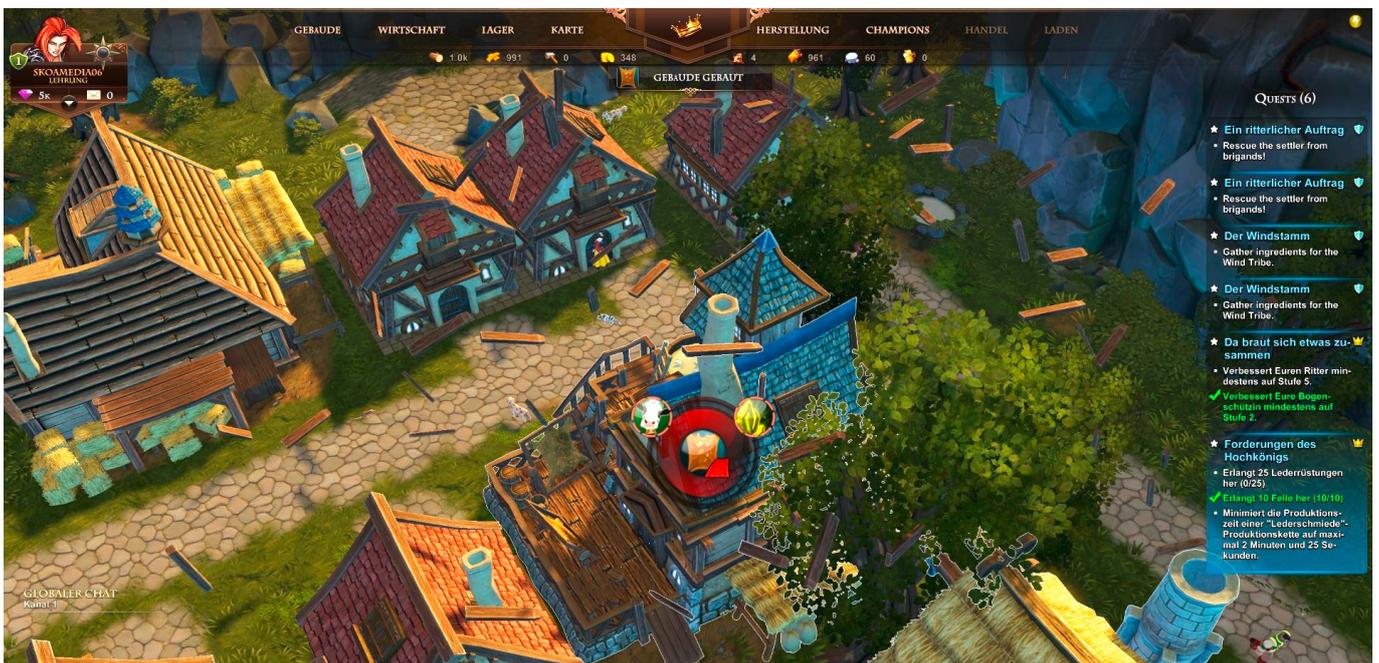
Auch den ausgeklünnelten Heldengefechten hat man angemerkt, dass sie vor allem auf die Zielgruppe der Rollenspieler geschickt haben statt auf die Siedler-Community. Der Rest ist Spielgeschichte: Das Projekt Siedler 8 wurde klammheimlich begraben, die Reste hat Ubi 2016 im mäßigen Taktikspiel-Aufbaumix Champions of Anteria recycelt.

Wieder auf dem richtigen Weg

Dass Ubisoft die starke Marke nicht einfach sausen lässt, war natürlich klar. Aber dass Volker Wertich und sein Team das neue Siedler machen, das ist wirklich eine goldrichtige Entscheidung. Bisher machen sie auch alles richtig, wie ich finde: Mit einem Kern aus Teil 3 und 7 haben sie genau meine beiden Lieblings-Serienteile gewählt (ja, Die Siedler 7 hatte Online-Zwang und Uplay-Kinderkrankheiten, war aber per se ein tolles Spiel).

Auch der Fokus auf gemütliches (!) Aufbauen und einem nicht zu mächtigen Echtzeitstrategie-Part scheint mir genau richtig. Klasse: Wer Wege und Produktionsketten optimieren mag, kann das tun – aber eben ohne Zwang. Und ich kann mich auch einfach mal zurücklehnen und anderen beim Malochen zugucken. Denn die Animationen sind wirklich gelungen, allein schon im Trainingscamp sind meine Siedler putzig anzuschauen, wie sie Gewichte stemmen und den Lukas hauen.

Mit der Rückkehr zu bewährten Tugenden und sanften Neuerungen hat Ubisoft zum zweiten Mal einen Schritt zurück in die richtige Richtung gemacht – jetzt mit Siedler, davor mit Anno 1800, das ja auch wieder ein »richtiges« Anno werden dürfte, mit steuerbaren Schiffen und physikalisch vorhandenen Waren. Zwei meiner drei großen Wünsche hat der Publisher also erfüllt. Fehlt nur noch ein neues Battle Isle. Oder Historyline. Oder beides! ★



Der Preview-Version von Königreiche von Anteria ging damals jeglicher Wusel-Charme der Siedler-Serie ab.